

PROGRAMA
QUINIELA HIPICA
QH

ZX SPECTRUM «48K»

DISTRIBUIDOR:
MICRO-SPOT
Conde de Cartagena, 9
Teléf. 251 32 05
28007 MADRID

PROGRAMA «Q H»

INSTRUCCIONES DE CARGA

El programa se carga pulsando LOAD "QH" y ENTER.

Una vez cargado aparecerá en pantalla el anagrama de QH, espere unos segundos y podrá comenzar a trabajar con el MENU PRINCIPAL.

OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

1º ENTRADA PRONOSTICO

Cuando se ha pulsado esta opción aparecerán en pantalla las seis carreras de que consta la QH. Teniendo en cuenta que habrá que dar por cada una de ellas la cantidad de caballos que quiere jugar y el número de mantilla de los caballos que forman cada una de las cuatro bases, que son:

FAVORITOS RENTABLES SORPRESAS PETARDOS

Una vez concluidos los datos de las seis carreras, aparecerá un cuadro indicando (mediante asteriscos) las bases que hemos jugado en cada carrera. El siguiente paso ofrecerá la posibilidad de condicionar las apuestas totales o por grupos de carreras, de la siguiente forma:

A) Condiciones totales

Se darán valores mínimo y máximo de cada una de las cuatro bases que forman las seis carreras.

B) Condiciones por grupo

A continuación se podrán o no condicionar las carreras por grupos (hasta un máximo de 3), dando el número de carreras sobre las que queremos condicionar y los números de las mismas, haciéndolo de la misma manera que en el apartado A). Terminadas estas opciones se pasará automáticamente al siguiente MENU:

a) Desarrollar.

Se calcularán y compondrán los boletos que forman el total de la combinación.

b) Ir al MENU.

Pulsando esta opción, volveremos al MENU PRINCIPAL.

c) Cambiar condiciones.

Se presentará en pantalla otro MENU con las siguientes posibilidades:

1. Cambiar condiciones.
2. Cambiar caballos.
3. Ambas cosas.

Con cualquiera de estas opciones podrán modificar los datos dados con anterioridad en su combinación.

Si ha terminado de proporcionar los datos a su ordenador y ha decidido DESARROLLAR, introduzca el precio de una apuesta y el programa comenzará sus cálculos, apareciendo en la pantalla los siguientes datos.

- Apuestas al directo
- Apuestas válidas
- Número de boletos
- Coste al directo
- Coste resultante

2.º SALIDA APUESTAS

Pulsando el número dos tendrá la posibilidad de obtener los boletos por pantalla (v).

Nota.—Seguir en cualquier caso las instrucciones del ordenador para su correcto funcionamiento. Siempre tendrá la posibilidad de rectificar cualquier entrada de datos, ya que el ordenador le preguntará continuamente si quiere o no rectificar, pulsando para ello **s** o **n** y a continuación, “ENTER”.

Cuando la pregunta que haga el ordenador aparezca en color blanco en la parte inferior de su pantalla, deberá pulsar la opción y a continuación “ENTER”.

15-4-1985